

**PLAY & LEARN  
Music**

SPIELE MIT MUSIK  
APPRENDRE LA MUSIQUE EN JOUANT  
TOQUE Y APRENDE MÚSICA

**HandySound**

Owner's Guide  
Bedienungsanleitung  
Manuel d'instructions  
Manual del Propietario

# HOW TO USE YOUR

Bedienungsanleitung zu  
Comment utiliser votre  
Cómo utilizar su

**YAMAHA**  
**HandySound** **HS-501**



**YAMAHA**

---

## **NOW YOU OWN A HANDYSOUND**

---

Before playing, please read carefully through this guide and you'll then be able to fully enjoy your HandySound.

---

## **WIR BEGLÜCKWÜNSCHEN SIE ZU HANDYSOUND**

---

Lesen Sie vor der Inbetriebnahme diese Anleitung sorgfältig durch, um die gebotenen Spielmöglichkeiten voll ausschöpfen zu können.

---

## **VOUS VOICI L'HEUREUX POSSESSEUR D'UN HANDYSOUND**

---

Avant de jouer, lisez attentivement les instructions de ce manuel: elles vous permettront de tirer le meilleur profit de votre instrument, et ceci pour votre agrément.

---

## **AHORA UD. ES PROPIETARIO DE UN HANDYSOUND**

---

Antes de tocar, sírvase leer cuidadosamente esta guía, para poder disfrutar del HandySound en su totalidad.

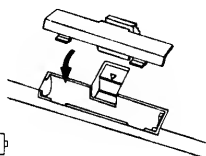
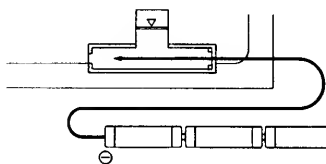
<b>English</b>	<b>.....1</b>
<b>Deutsch</b>	<b>.....9</b>
<b>Français</b>	<b>.....17</b>
<b>Español</b>	<b>.....25</b>

## Triple alimentation

Le "HandySound" fonctionne, Indifféremment, sur piles (placées à l'intérieur), sur une batterie de voiture ou sur le courant secteur (adaptateurs en option).

## Insertion des piles

Retirer le couvercle du boîtier à piles logé au dos de l'Instrument et insérer cinq "SUM-3" à 1,5V, de dimensions "AA", "R-6" ou piles équivalentes (vendues séparément). Il conviendra de s'assurer que les polarités sont correctes, comme il est indiqué à la base de l'Instrument. Replacer le couvercle, en s'assurant de son parfait verrouillage.



## Adaptateurs/courant secteur

**Courant secteur** L'adaptateur de type "PA-1" est disponible pour le courant secteur.

**Batterie de voiture** L'adaptateur de type "CA-1" pour batterie de voiture s'adapte sur la prise de l'allume-cigares du tableau de bord.

## Arrêt automatique

Le "HandySound" est doté d'un dispositif d'arrêt automatique de l'alimentation électrique permettant des économies d'énergie. Si l'Instrument est branché mais n'est pas utilisé, l'alimentation est automatiquement coupée après environ 5 minutes.

## Utilisation du casque d'écoute

Il existe une fiche servant au branchement du casque d'écoute doté d'une mini-prise; ce dernier vous assure l'"intimité" de l'exécution: vous ne jouez que "pour vous". Lors de l'utilisation du casque d'écoute — existant en option — veiller à ce que le volume ne soit pas trop fort.

## Identification des notes

Les notes sont indiquées au voisinage immédiat des touches. La série des notes se lit ainsi: C, D, E, F, G, A, et B et correspond à do, ré, mi, fa, sol, la, et si.

## Clavier

- Le clavier de votre HandySound est doté de 25 touches, un champ musical se prêtant parfaitement à l'exécution de vos chansons préférées.
- Quatre notes au maximum peuvent être jouées en même temps.
- Le sélecteur d'INSTRUMENTS permet — par un déplacement latéral — de choisir le son de n'importe lequel des 5 instruments disponibles: orgue, violon, clarinette, piano et clavecin.
- L'Instrument est doté d'une fonction de "sustain": l'effet "sustain" prolonge la durée d'une note et possède de nombreuses applications en musique. Noter que la fonction de "sustain" n'est pas compatible avec les Jeux Musicaux.

## Avant de commencer les jeux

Ces trois jeux musicaux vous offrent plus qu'un simple divertissement: ils vous initient aux principes de base de la musique, tout en améliorant vos réflexes.

### JEU NO. 1



### "Le clavier dit ..."

Lisez les notes indiquées à l'affichage de la portée et appuyez sur les touches correspondantes.

- Cet exercice — lecture des notes suivie de leur exécution sur le clavier — permet de percevoir et d'assimiler le rapport entre la portée et le clavier.
- Du fait que les notes s'accompagnent de leurs sons au fur et à mesure de leur affichage au cours du jeu, le repérage exact — sur le clavier — des touches correspondantes constitue un exercice de base dans la formation musicale: le jeu par imitation.
- Votre doigté s'améliorera si vous vous entraînez avec les cinq doigts d'une main pour l'exécution du morceau.



### JEU NO. 2

### "Poker musical"

Un jeu où une note de musique se déplace vers le haut et vers le bas de la portée: vous devez l'arrêter à mi-course en appuyant sur n'importe quelle touche. Vous avez alors trois chances de trouver la note juste et de marquer un excellent score en obtenant 3 points ou 4 points.

- Etant donné que ce jeu requiert de prompts réflexes, il constitue un jeu idéalement adapté à l'entraînement des réflexes.
- Etant donné que la gamme de do majeur est utilisée dans ce jeu, elle constitue un bon outil pour l'entraînement de l'"oreille".
- Au cours du déplacement lent des notes au début du jeu, il convient de s'exercer en écoutant seulement les sons, sans regarder la note qui se déplace: cet exercice développera votre "oreille".



### JEU NO. 3

### "Envahisseur musical"

Un jeu consistant à "abattre" les notes paraissant à l'affichage de la portée, en utilisant les touches du clavier correspondantes.

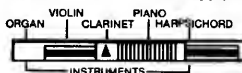
- Etant donné que les notes utilisées sur le clavier doivent correspondre à la position des notes paraissant à l'affichage de la portée, ce jeu constitue un entraînement de base pour le jeu au clavier.
- Etant donné que les "missiles" lancés par l'envahisseur (représenté par les notes à l'affichage de la portée) doivent être évités, le jeu s'avère fort utile pour le développement des réflexes.
- En vous abstenant de regarder l'affichage de portée jusqu'à ce que votre score atteigne 1.000 points, vous développez votre "oreille".

### Préparez-vous à jouer du HandySound

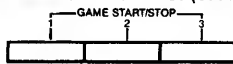
1. Le déplacement vers la droite du commutateur Alimentation-Volume (POWER-VOLUME) déclenche la mise en marche du HandySound. Le déplacement ultérieur du commutateur vers la droite augmente le volume.



2. Déplacez le Sélecteur d'Instruments (INSTRUMENTS) en vue d'obtenir le son désiré. Les jeux sont possibles avec toutes les voix instrumentales.



3. Appuyez sur l'un des boutons Jeu Début/Arrêt (GAME START/STOP).



Maintenant, le jeu a commencé!

(Pour arrêter le jeu, appuyez à nouveau sur le même bouton.)

# "Le clavier dit..."



Apprenons maintenant par cœur les touches du clavier.

## Modalités du jeu

- Appuyez sur le bouton "GAME 1" (Jeu No. 1). Une note paraît à l'affichage de la portée. Vous devez appuyer sur la touche correspondant à la note affichée.

[1ère note]

Nombre de notes à jouer

→ (Réponse)

Note posant une question

- La 2ème note paraît à l'affichage de la portée immédiatement après la 1ère note. Appuyez sur les touches du clavier correspondant à ces deux notes.

[2ème note]

- La 3ème note et les notes suivantes paraîtront ensuite de la même manière.

[3ème note]

- Après chaque série de 4 notes, l'affichage de la portée ne comportera plus de données, de manière à continuer le problème.

- \* S'il ne vous est pas possible de suivre l'affichage la première fois, attendez que la même série de notes paraisse à nouveau. La même série de notes se répètera de nombreuses fois.

- \* Si vous estimez avoir appuyé sur la mauvaise touche, appuyez immédiatement sur la touche correcte.

## Sommaire du jeu

- Pour chaque série, le score parfait est chiffré à 100, et des points sont déduits pour les fausses notes.
- Si, pour une série, votre score est de 80 ou plus, le jeu continue jusqu'à ce que le nombre des notes atteigne 16. Le score maximum est de 1.600.
- Pour les problèmes d'1 note à 4 notes, une seule fausse note met fin au jeu.
- Pour les problèmes de 5 à 9 notes, une fausse note est tolérée; pour les problèmes de 10 à 16 notes, 2 ou 3 fausses notes sont tolérées, si votre score pour chaque série est de 80 ou plus.
- Si vous jouez une fausse note et si vous la corrigez rapidement, le score maximum pour la série est de 95.
- A partir de la série de 9 notes, la séquence s'élargit pour s'étendre des notes entre do et do, et le tempo augmente.
- Toutes les 4 notes, le score total est affiché.
- A partir de la série de 9 notes, la fin du jeu est ponctuée par un petit air.

# "Poker musical"

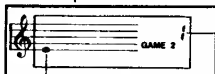


Alignons des notes sur l'affichage de la portée.

## Modalités du jeu

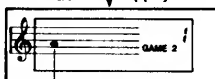
- Sur la pression du bouton "GAME 2" (Jeu No. 2), une note se déplace vers le haut et vers le bas de l'affichage de la portée.  
Appuyez sur n'importe quelle touche pour arrêter la note.

[Note dans la 1ère colonne]



Numéro séquentiel de série

Déplacements entre do et do ↓ Appuyez sur une touche

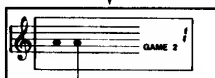


Peut être arrêté sur n'importe quelle position.

- Lorsqu'une note dans la 1ère colonne est arrêtée, une note commence à se déplacer dans la 2ème colonne. Arrêtez-la à la même position que la note dans la 1ère colonne.

[Note dans la 2ème colonne]

↓ Appuyez sur une touche



Arrêtez à la même position que la 1ère note.

- Arrêtez la 3ème note à la même position également.
- Lorsque la 4ème note est également arrêtée, une série est terminée.

[Note dans la 4ème colonne]

↓ Appuyez sur une touche



Le score est affiché

Arrêtez à la même position

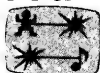
- Lorsque 3 ou 4 notes ("trois cartes" ou "quatre cartes") sont alignées, le jeu continue en vue de la série suivante. Dans les séries suivantes, les notes doivent être alignées comme dans la première série.

\* Au cours de chaque série suivante, les notes se déplacent plus vite. Ecoutez attentivement et appuyez sur les touches rapidement.

## Sommaire de jeu

- L'alignement de 4 notes ("quatre cartes") assure un score de 500 points; l'alignement de 3 notes ("trois cartes") assure un score de 300 points.
- L'alignement de 2 paires de notes assure un score de 200 points; l'alignement d'une paire assure un score de 100 points. Cependant, vous devez aligner au moins 3 notes pour que le jeu progresse vers la série suivante.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'une erreur intervienne, ou jusqu'à ce que le score atteigne 10.000 points.
- Si vous alignez les 3 premières notes d'une série, la 4ème note se déplacera plus rapidement.
- Si une note n'est pas arrêtée, elle augmentera progressivement de vitesse et s'arrêtera après s'être déplacée 64 fois.
- Le score total est affiché après chaque série.
- Lorsque le score atteint 1.000 points ou plus, ce résultat est ponctué par un petit air à la fin du jeu.

# "Envahisseur musical"

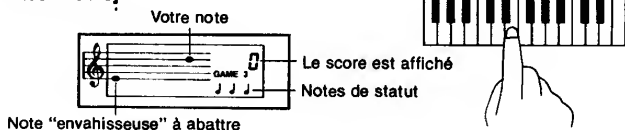


Abattons les notes "envahisseuses"!

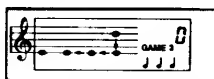
## Modalités du jeu

- Sur la pression du bouton "GAME 3" (Jeu No. 3), deux notes paraissent. La note située à gauche est la note "envahisseuse"; la note située à droite est "votre" note. Appuyez sur la touche du clavier correspondant à la note de gauche.

### [Portée initiale]



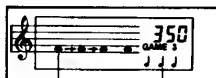
- Votre note à droite se déplacera et lancera des "missiles" destinés à abattre la note "envahisseuse" située à gauche.



- Lorsqu'une note "envahisseuse" est abattue, une autre note "envahisseuse" apparaît. Appuyez sur la touche correspondante pour l'abattre, et ainsi de suite.

- La note "envahisseuse" de gauche visera et tirera aussi sur votre note. Si votre note est touchée, elle sera abattue. Attention, veuillez soigneusement à éviter ces missiles!

### [Tir de l'envahisseur]



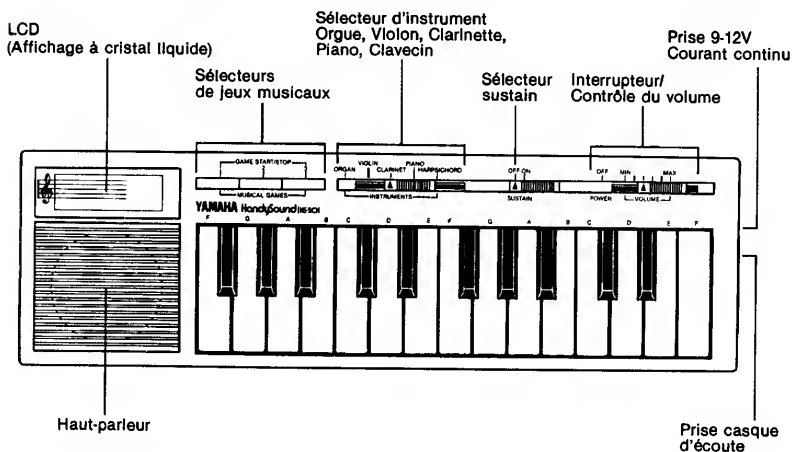
Missile

Chaque fois qu'une de vos notes est touchée, vous perdez une de vos notes de statut. (Lorsque vos trois notes de statut disparaissent, le jeu est terminé.)

- Lorsque votre score atteint 2.000 points, le jeu devient plus difficile. Vous devez faire preuve d'une agilité croissante pour éviter les missiles et effectuer votre tir.
- Lorsque votre score atteint 5.000 points, le jeu devient plus difficile encore. Ici, la rapidité des réflexes est essentielle pour éviter les missiles et ajuster votre tir.

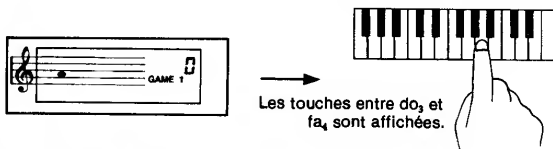
## Sommaire du jeu

- Lorsque vous abattez une note "envahisseuse", votre score est de 50 points.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que vos trois notes de statut soient abattues.
- Lorsque votre score se situe à entre 2.000 et 5.000 points, il est possible de recevoir — en prime — des notes supplémentaires (jusqu'à un total de 3).
- Le score maximal est de 10.000 points (à 10.000 points, le jeu est terminé).
- Après que votre score a atteint 2.000 points, la gamme augmente et s'étend de do à do.
- Lorsque votre score est égal ou supérieur à 1.000 points, la fin du jeu est ponctuée par un petit air.
- Lorsque votre missile et le missile de l'envahisseur entrent en collision, c'est le premier lancé qui gagne.
- Il convient de redoubler d'attention lorsque la note "envahisseuse" reste à la même position.

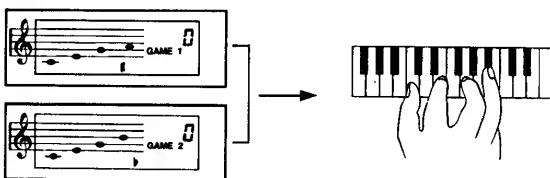


## Les touches sur lesquelles on a appuyé sont affichées sur la portée.

- Lorsque vous appuyez sur une touche alors qu'aucun jeu ne se déroule, vous verrez la note affichée sur l'affichage de la portée (affichage à cristaux liquides).



- Même si vous appuyez simultanément sur 2 touches — ou davantage —, les notes seront portées à l'affichage (jusqu'à 4 notes, la priorité étant donnée aux notes basses).

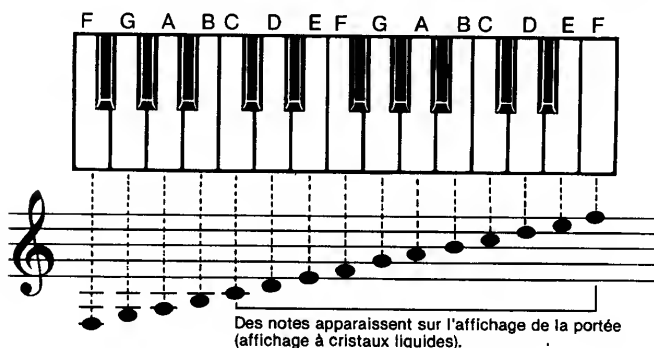


- Lorsqu'une touche noire est pressée, alors que se déroule le Jeu No. 1 ou le Jeu No. 3, un dièse ( # ) est affiché sous la note dans la marge du bas. Lorsqu'une note noire est pressée, alors que se déroule le Jeu No. 2, un bémol ( b ) est affiché.

\* (Etant donné que les touches sont affichées à l'affichage de la portée au moment où elles sont jouées, les enfants peuvent apprendre les rapports entre les positions des touches sur le clavier et sur la portée.



## Apprenons le rapport existant entre le clavier et la portée.



## Entretien du HandySound

Votre HandySound restera en bon état de fonctionnement si vous l'entretenez soigneusement. Veuillez, en conséquence, observer les points suivants:

- 1) En cas d'utilisation du courant alternatif ou d'une batterie de voiture, veuillez à utiliser l'adaptateur Yamaha, disponible en option. Lisez, au préalable, le mode d'utilisation de l'adaptateur.
- 2) L'adaptateur pour batterie de voiture (CA-1) — en option — est exclusivement destiné à un système terre négatif à 12V. Veuillez à vous en assurer avant de procéder au branchement de l'adaptateur.
- 3) Lors des branchements éventuels du HandySound à tout autre dispositif, il conviendra de couper la source d'alimentation des deux appareils.
- 4) Lors du branchement du HandySound à un système stéréo, veiller à ce que le VOLUME ne soit pas réglé sur la position maximum (MAX). Utiliser le contrôle du volume du système stéréo pour le réglage du niveau sonore.
- 5) Veuillez à ne pas placer l'instrument dans un lieu excessivement humide.
- 6) Ne soumettez pas votre Instrument à des chocs importants, évitez de placer, sur l'instrument, tout objet pesant.
- 7) Votre HandySound ne doit pas rester exposé longtemps au soleil.
- 8) Il ne doit pas non plus se trouver à proximité d'une source de chaleur. Il est également recommandé de ne pas le laisser dans une voiture où il risquerait d'être exposé aux rayons du soleil. Les températures dépassant 60°C (140°F) risquent de provoquer des dommages physiques et/ou électriques non couverts par la garantie.
- 9) Pour le nettoyage de l'instrument, utilisez un tissu sec ou légèrement imbibé d'eau.
- 10) Lorsqu'il n'est pas utilisé, il est recommandé de laisser l'instrument dans son étui.
- 11) Si les piles sont faibles, les fonctions d'arrêt automatique et des jeux musicaux risquent d'être entravées. Lors du remplacement des piles, il est plus économique de les remplacer toutes en même temps.
- 12) Retirez les piles si vous envisagez de ne pas utiliser votre HandySound pendant un certain temps.

## Spécifications

Clavier	25 touches (Fa <sub>2</sub> —Fa <sub>4</sub> ), 4 notes polyphoniques
Tonalités d'instruments	Orgue, Violon, Clarinette, Piano, Clavecin
Effet	Sustain
Autre contrôle	Interrupteur/Volume
Prises auxiliaires	Casque d'écoute, Entrée courant continu
Amplificateur principal	500mW (eff.)
Haut-parleur	5,7cm (2-1/4"), 8Ω
Système d'alimentation	Piles (Cinq SUM-3 à 1,5V, dimensions "AA", R-6 ou équivalentes). Courant secteur/batterie de voiture (avec adaptateurs en option).
Consommation de courant	850mW
Couleur	Jaune
Dimensions	
(Largeur, profondeur, hauteur)	31,5cm × 9,5cm × 3cm (12-3/8" × 3-3/4" × 1-1/8")
Poids (non comprises les piles)	450gr. (1 livre)
Accessoire fourni	Etui protecteur
Jeux musicaux	3 jeux
Affichage (Type à cristal liquide)	No. du jeu, notes de musique, score du jeu

*(Ces spécifications sont sujettes à modification sans préavis)*

## Remarque relative à la garantie

Ce modèle est destiné à être distribué à l'échelle internationale. Etant donné que les conditions de garantie pour ce type de produit varient en fonction des zones de commercialisation, prière de prendre contact avec l'agence chargée des ventes pour tous renseignements relatifs aux conditions de garantie et de service après-vente.

The serial number of this product may be found on the bottom of the unit. You should note this serial number in the space provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase to aid identification in the event of theft.

Model No. HS-

Serial No. \_\_\_\_\_

Die Seriennummer befindet sich an der Unterseite des Instrumentes. Wir empfehlen, diese Nummer sicherheitshalber an der unten vorgesehenen Stelle einzutragen, um sie auch im Falle eines Diebstahls jederzeit zur Hand zu haben.

Modell-Nr. HS-

Serien-Nr. \_\_\_\_\_

Le numéro de série de ce produit figure au bas du bloc. Il conviendra de noter ce numéro de série dans l'espace réservé au-dessous et de conserver ce manuel: celui-ci constitue le document permanent de votre achat et permet l'identification en cas de vol.

Modèle No. HS-

No. de série: \_\_\_\_\_

El número de serie de este producto se encuentra en la parte inferior de la unidad. Sírvase anotar este número de serie en el espacio proporcionado debajo y guarde este manual como comprobante de compra para ayudar a la identificación en caso de robo.

N° de modelo HS-

N° de serie \_\_\_\_\_



---

---

### Concerning Warranty

---

---

This product was made for international distribution, and since the warranty for this type of product varies from marketing area to marketing area, please contact the selling agency for information concerning the applicable warranty and/or service policies.

---

---

### Hinweis zur Garantie

---

---

Dieses Produkt wird international vertrieben, und die Garantiebedingungen sind von Vertriebsland zu Vertriebsland verschieden. Ihr Händler gibt Ihnen gerne genauere Informationen zu den in Ihrem Land gültigen Garantie- und/oder Servicebedingungen.

---

---

### Remarque relative à la garantie

---

---

Ce modèle est destiné à être distribué à l'échelle internationale. Etant donné que les conditions de garantie pour ce type de produit varient en fonction des zones de commercialisation, prière de prendre contact avec l'agence chargée des ventes pour tous renseignements relatifs aux conditions de garantie et de service après-vente.

---

---

### Concerniente a la garantía

---

---

Este producto ha sido fabricado para ser distribuido internacionalmente y, como la garantía para este tipo de producto varía en relación a su área de comercialización, sírvase consultar con el agente de ventas sobre la información en torno a la garantía aplicable y/o políticas de servicio.